

PROPÓSITO:

El principal propósito de este tema, conozcan cómo se juega ajedrez.

MOTIVACIÓN:

La principal motivación de la temática es querer saber que con el juego ajedrez se contribuye al fortalecimiento del carácter de la personalidad del individuo a partir de la estimulación del pensamiento lógico, la creatividad, la memoria y la atención, entre otras habilidades.

EXPLICACIÓN:

EJERCICIOS:

CÓMO JUGAR AJEDREZ PASO A PASO PARA PRINCIPIANTES

EL VALOR (RELATIVO) DE CADA PIEZA

Ya vimos que en ajedrez el objetivo es dar jaque mate, es decir encerrar al rey de forma tal que no tenga escapatoria.

De esto se desprende que **la pieza más valiosa** del juego es, justamente, el rey, a quien debemos proteger hasta las últimas consecuencias cuando es el nuestro y atacar con esmero cuando es el de nuestro rival.

Pero luego el ajedrez tiene un sistema más o menos universalmente aceptado de puntajes para cada pieza y los peones.

Estos puntajes deben ser comprendidos como una medida relativa, ya que dependiendo de la circunstancia de juego las distintas piezas pueden aumentar o disminuir **su valor real** sobre el tablero.

Pero el **ranking estándar** que se acepta para comprender el valor de cada pieza es el siguiente:

1. **Rey: infinitos puntos.** Su valor es tan grande que no tiene sentido colocarle un número. De él depende la continuidad de la partida, así que es el elemento más importante sin discusión alguna.
2. **Dama: 9 puntos.** La dama es la pieza más poderosa del juego y con gran diferencia. Su capacidad de moverse como alfil y torre al mismo tiempo la revisten de vital importancia en el transcurso de la partida.
3. **Torre: 5 puntos.** Por su gran verticalidad y alcance es una de las principales armas de ataque. Adquiere mayor protagonismo a medida que el tablero se queda sin piezas y el espacio para su movilidad aumenta.
4. **Alfil y caballo: 3 puntos.** Este número es el único que genera acalorados debates entre los especialistas. Hay quienes le otorgan al alfil medio punto más que el caballo, pero el valor relativo de ambos es muy similar. El alfil aumenta su valor en posiciones abiertas, donde goza de más espacio, y el caballo mejora en posiciones más intrincadas en las que su salto particular puede causar grandes estragos.
5. **Peones: 1.** Los peones son los elementos más débiles de todo el juego y en muchas posiciones suelen ser sacrificados para lograr ventajas de espacio, mejorar las piezas o liberar columnas y filas. Sin embargo, como ya vimos es un arma de doble filo porque siempre está latente la posibilidad de que llegue hasta la última fila y se transforme en dama, torre, alfil o caballo (generalmente los jugadores lo convierten en dama, aunque hay algunas excepciones que

justifican otra elección).

Nuevamente: estos valores son relativos. En la inmensa mayoría de los casos no es inteligente cambiar un caballo por un peón o entregar una torre a cambio de un alfil porque estaríamos dándole ventaja a nuestro rival.

Cuando avances un poco más en tu juego podrás permitirte intercambios así pero primero es necesario que conozcas los rudimentos más obvios para luego adentrarte en la práctica más profesional de este hermoso juego-ciencia.

ESTRATEGIAS BÁSICAS PARA COMENZAR A JUGAR

A grandes rasgos una partida de ajedrez se divide en tres etapas: **apertura**, **mediojuego** y **final**.

Cada una de estas etapas tiene sus estrategias, tácticas típicas, mecanismos ya estudiados y características particulares. Esto no quiere decir que no haya lugar para la innovación y la espontaneidad. Al contrario: es virtualmente imposible que durante toda tu vida juegues la misma partida más de una vez. Por eso se dice que **el ajedrez es un juego de infinitas posibilidades**.

Si fuésemos a profundizar en cada una de estas etapas este artículo sería increíblemente más extenso, por lo que solo mencionaremos los aspectos más fundamentales de cada fase

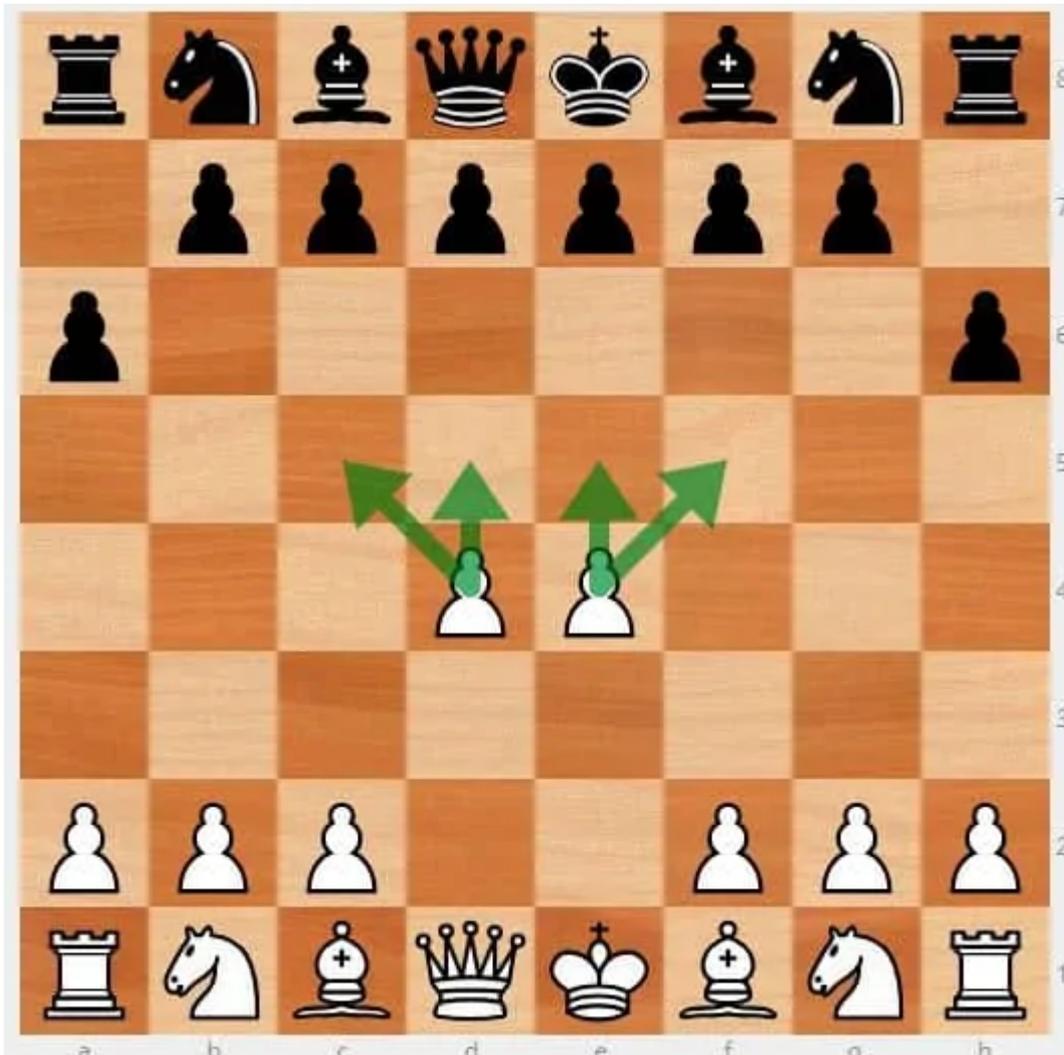
APERTURA BASICAS EN AJEDREZ

En esta fase los jugadores comienzan la partida y realizan los primeros movimientos.

En ellos se va **generando la estructura de piezas y peones** que más adelante desembocará en el medio juego y el final.

Más allá de las aperturas ya creadas y estudiadas que la mayoría de los jugadores experimentados utiliza en sus encuentros y que veremos un poco más adelante, existen algunas reglas generales que te ayudarán en el comienzo.

Uno de los aspectos centrales de las aperturas es el de **controlar el centro**. Esto significa que, salvo excepciones, te conviene comenzar moviendo los peones centrales y dejando quietos los de los extremos. Esta es una regla muy flexible y con muchos casos en que debe romperse pero es bueno que fijes el concepto general en tu cerebro. Te traerá muchos beneficios.



Aquí las blancas han hecho las cosas muy bien y las negras las han hecho muy mal. ¿Por qué? La blancas han colocado sus dos peones centrales de forma tal que controlan todas las casillas importantes del centro del tablero, mientras que el negro ha avanzado sus peones de los extremos, muy lejos del centro del juego

Otro aspecto clave de las aperturas es la necesidad de **desarrollar las piezas**. De a poco debes ir colocando tus alfiles, caballos y torres de forma tal que comiencen a preparar el ataque que tendrá lugar durante el medio juego y el final.



Nuevamente las blancas son las que han hecho mejor las cosas. Sus dos alfiles y sus dos caballos han sido desarrollados armoniosamente y todos cumplen una función. Pero las negras solo han movido peones que poco aportan y una torre que no cumple ninguna función relevante en este momento de la partida.

Por último, casi siempre es imprescindible que hagas **el enroque**. Este es un movimiento especial que puede realizarse una sola vez en la partida y que le permite a tu rey ponerse a resguardo.

Existe el enroque corto y el enroque largo.

En el enroque corto tu rey se mueve dos casillas hacia la torre más cercana y esa torre se mueve dos casillas hacia el lado del rey.

En el enroque largo el rey se mueve también dos casillas pero hacia la torre más alejada, mientras que esa torre se mueve ahora tres casillas hacia el lado del rey.

Aquí las blancas pueden realizar el enroque largo mientras que las negras pueden llevar a cabo el enroque corto. En el caso de las blancas el rey pasaría a la casilla c1 y la torre a d1, y en el caso de las negras el rey iría a g8 y la torre se colocaría a su lado en f8

Aclaración importante: el enroque, ya sea el corto o el largo, pueden realizarse solo si el rey y la torre con la que se enrocará no habían realizado ningún movimiento previo aún.

Por favor, ten en cuenta que la apertura es la fase del juego que está más mecanizada, en tanto

existen ya miles de aperturas, sistemas, esquemas, defensas y variantes.

Los grandes maestros de ajedrez las conocen casi todas al dedillo, pero es una tarea que lleva años.

Por eso lo recomendable es que, para comenzar, te aprendas dos o tres aperturas y **juegos siempre con ellas** hasta que te familiarices bien.

Algunas de las aperturas más conocidas son la Apertura Española, la Defensa Siciliana, el Gambito de Dama, la Defensa India de Rey y la Defensa Francesa. Pero te aseguramos que existen muchas, muchas más.

De todas formas, comienza aplicando los conceptos básicos para la apertura que aprendiste más arriba y solo después de que los domines a la perfección preocúpate por aprender las aperturas

EVALUACIÓN:

BIBLIOGRAFÍA: